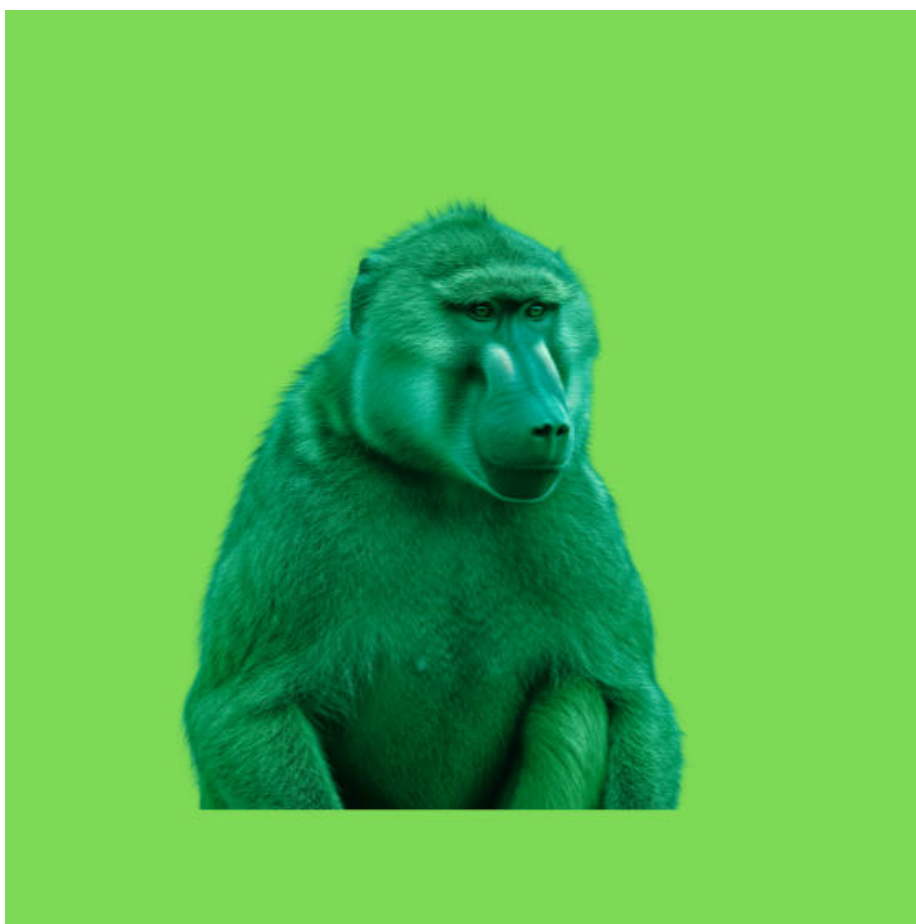


CODEY ROCKY SAFARI ADVENTURE

Robòtica Educativa



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	3r cicle	6è EP	Taller
Títol			
Codey Rocky Safari Adventure			
Objectius			
i) Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge, tot desenvolupant un esperit crític davant el seu funcionament i els missatges que reben i elaboren. OBJECTIUS ESPECÍFICS: - Comprendre i utilitzar vocabulari i estructures bàsiques en llengua anglesa per descriure animals, el seu hàbitat, alimentació i característiques. - Collaborar en grups per planificar, redactar i presentar una descripció oral d'un animal, adaptada al nivell lingüístic de cada alumne. - Programar seqüències bàsiques amb Codey Rocky per realitzar desplaçaments, reconèixer colors i mostrar informació a la pantalla. - Integrar l'ús de la llengua anglesa i la programació en una situació comunicativa significativa, fomentant la creativitat, la resolució de problemes i la competència digital.			
Activitat introductòria			
Per començar el projecte, presentam Codey Rocky a l'alumnat com un petit robot explorador que vol fer un safari per l'Àfrica, però que necessita ajuda per reconèixer els animals. Projectam algunes imatges d'animals africans i, a través de preguntes senzilles en anglès com <i>"It's big, it has a trunk... What is it?"</i>, els alumnes endevinen quin animal és. A continuació, es formen els grups i a cada un se li assigna un animal (amb una targeta o imatge), que serà el seu repte per al projecte. L'objectiu és generar emoció, activar vocabulari i introduir la missió que duran a terme amb Codey Rocky.			
Competències			
Plurilingüe	☒	Comunicació Lingüística	☒
Digital	☒	Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	
Ciutadana		Personal, Social i Aprendre a Aprendre	
Emocional		Consciència i expressió cultural	
Emprenedora		Física i motriu	
Nivell de complexitat			
1. Coneixement - Memòria - Record	☒	4. Anàlisi	☒
2. Comprensió	☒	5. Síntesi	☒
3. Aplicació	☒	6. Avaluació i creació	
Sabers bàsics / Continguts			
A5. Llengua Estrangera			

3P LES A 1.4. Funcions comunicatives bàsiques adequades a l'àmbit i al context: saludar, acomiadar-se, presentar i presentar-se; descriure persones, objectes i llocs; situar esdeveniments en el temps; situar objectes, persones i llocs en l'espai; demanar i intercanviar informació sobre qüestions quotidianes; descriure rutines; donar indicacions i instruccions; expressar la pertinença i la quantitat.

3P LES A 1.13. Eines analògiques i digitals bàsiques per a la comprensió, producció i coproducció oral, escrita i multimodal; i plataformes virtuals d'interacció, cooperació i col·laboració educativa (aules virtuals, videoconferències, eines digitals col·laboratives...) per a l'aprenentatge, la comunicació i el desenvolupament de projectes amb parlants o estudiants de la llengua estrangera.

Activitats

Sessió 1	Preparació lingüística (descripció escrita dels animals) Inici: Presentam el projecte com una aventura per la selva africana: "We are going on a safari!". Observam imatges dels animals africans i conversam sobre què sap l'alumnat. Assignam un animal a cada grup i explicam que el seu repte serà descriure'l en anglès. Desenvolupament: Els grups fan recerca guiada sobre el seu animal utilitzant fitxes visuals o recursos adaptats. Escriuen una breu descripció amb dades com: què menja, on viu, si és diürn o nocturn, trets físics i una curiositat, de manera cooperativa amb el suport del docent. A continuació, l'alumnat crea de manera conjunta el tapet del projecte amb paper continu, dissenyant un escenari de selva o safari (camins, arbres, rius i espais per col·locar els animals), que s'utilitzarà en les sessions de programació amb Codey Rocky. Reforç: Es poden treballar amb frases senzilles, fitxes amb pictogrames o una plantilla de frase a completar. Ampliació: Es pot afegir una pregunta per fer als companys o ampliar la seva descripció amb més detalls. Tancament: Cada grup llegeix una frase del seu text en veu alta. Compartim i donam feedback positiu sobre la pronunciació i el contingut.
Sessió 2	Programació de desplaçaments sobre el mapa Inici: Mostram el tapet o mapa de la selva creat per l'alumnat, amb les targetes dels animals repartides. Explicam que avui han de programar Codey Rocky perquè vagi des d'un punt de sortida fins a la targeta del seu animal. Desenvolupament: Els grups treballen la seqüenciació de moviments: endavant, girs, pauses... Han de calcular les distàncies i orientar-se dins l'espai. Programen aquests desplaçaments a mBlock i els proven damunt el tapet. Reforç: Es pot fer servir una plantilla física per planificar el camí abans de programar-lo, amb suport del mestre. Ampliació: Es pot afegir més d'un punt de parada o integrar sons i llums durant el recorregut.

	Tancament: Es comprova que cada robot arribi correctament al seu destí. Els alumnes comparteixen com han resolt els problemes de desplaçament.
Sessió 3	Programació del reconeixement del color i missatge Inici: Recordam que a cada targeta hi ha un color diferent, i que Codey Rocky pot reconèixer aquests colors. Mostrem com programar-lo per detectar el color i mostrar el nom de l'animal a la seva pantalla. Desenvolupament: Els grups afegeixen a la seva programació un bloc de detecció de color (amb "if... then") perquè, un cop arribat a la targeta, el robot identifiqui el color i mostri correctament el nom del seu animal. També poden afegir un missatge sonor o visual. Reforç: Es proporciona una plantilla de blocs amb espais buits perquè els alumnes només hagin d'afegir el color i el missatge corresponent. Ampliació: Es pot fer que el robot reaccioni a més d'un color o canviï el missatge segons la resposta del públic. Tancament: Tots els grups proven la seqüència completa: desplaçament + detecció de color + resposta. S'ajusten errors i es preparen per a la presentació final.
Sessió 4	Presentacions orals i demostració Inici: Explicuem la dinàmica d'exposició: cada grup farà una petita demostració del seu projecte i explicarà el seu animal en anglès. Recordam que cal escoltar amb respecte i que tots ho faran molt bé. Desenvolupament: Els grups, un per un, fan que Codey Rocky es desplaci fins a la seva targeta, detecti el color i mostri el nom de l'animal. A continuació, els membres del grup fan la descripció oral preparada, adaptada al nivell de cada alumne. Reforç: Poden llegir la seva part o dir només una frase curta, com "It's a lion" o "Giraffes eat leaves." Ampliació: Alguns grups poden fer de "guies del safari", conduint el robot per més d'una targeta i interactuant amb el públic amb preguntes o curiositats. Tancament: Es fa una valoració final en gran grup: què hem après, quin animal ens ha agradat més, com ens hem sentit parlant en anglès i programant. Felicitam a tots els grups i, si es vol, es pot enregistrar un petit vídeo de cada presentació com a record.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Llengua estrangera
Espais	Aula

Tecnologies	Robot Codey Rocky Aplicació educativa mBlock5 o App Makeblock Ordinadors portàtils de l'alumnat Connexió a Internet
Materials	Imprimibles: Imatges animals Targetes animals monocromàtiques
Agrupaments	Petits grups (3-5 alumnes)
Habilitats i destreses	Comunicació oral i escrita. Treball en equip i col·laboració
Rutines del pensament	Comparar i contrastar. Descompon-raona-aplica
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència. Assumir riscos. Persistència Posar-se reptes
Aprendre a pensar tècniques	Inferència i deducció. Pensament divergent i convergent
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip
Tècniques cooperatives	Aprentatge per parelles (Think-Pair-Share)
Recursos Personals	Especialista llengua estrangera / Especialista de suport
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A5. Llengua Estrangera 3P LES 2.1. Expressar oralment textos breus i senzills, prèviament preparats, sobre assumptes quotidians i de rellevància per als alumnes, utilitzant de forma guiada recursos verbals i no verbals, i usant formes i estructures bàsiques i d'ús freqüent pròpies de la llengua estrangera. 3P LES 2.3. Seleccionar, organitzar i aplicar de forma guiada coneixements i estratègies per preparar i produir textos adequats a les intencions comunicatives, les característiques contextuais i la tipologia textual, usant, amb ajuda, recursos físics o digitals en funció de la tasca i les necessitats de cada moment. 3P LES 3.1. Planificar i participar en situacions interactives breus i senzilles sobre temes quotidians, de rellevància personal i pròxims a la seva experiència, a través de diversos suports, secundant-se en recursos com ara la repetició, el ritme pausat o el llenguatge no verbal, i mostrant empatia i respecte per la cortesia lingüística i l'etiqueta digital, així com per les diferents necessitats, idees i motivacions dels interlocutors.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Rúbrica d'avaluació amb diferents nivells d'assoliment: Puntuació total: Suma els punts obtinguts en cada criteri: màxim 20 punts. Interpretació de la puntuació: 20-17 punts: Expert 16-13 punts: Avançat 12-10 punts: Aprenent 9 o menys punts: Novell	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació.	